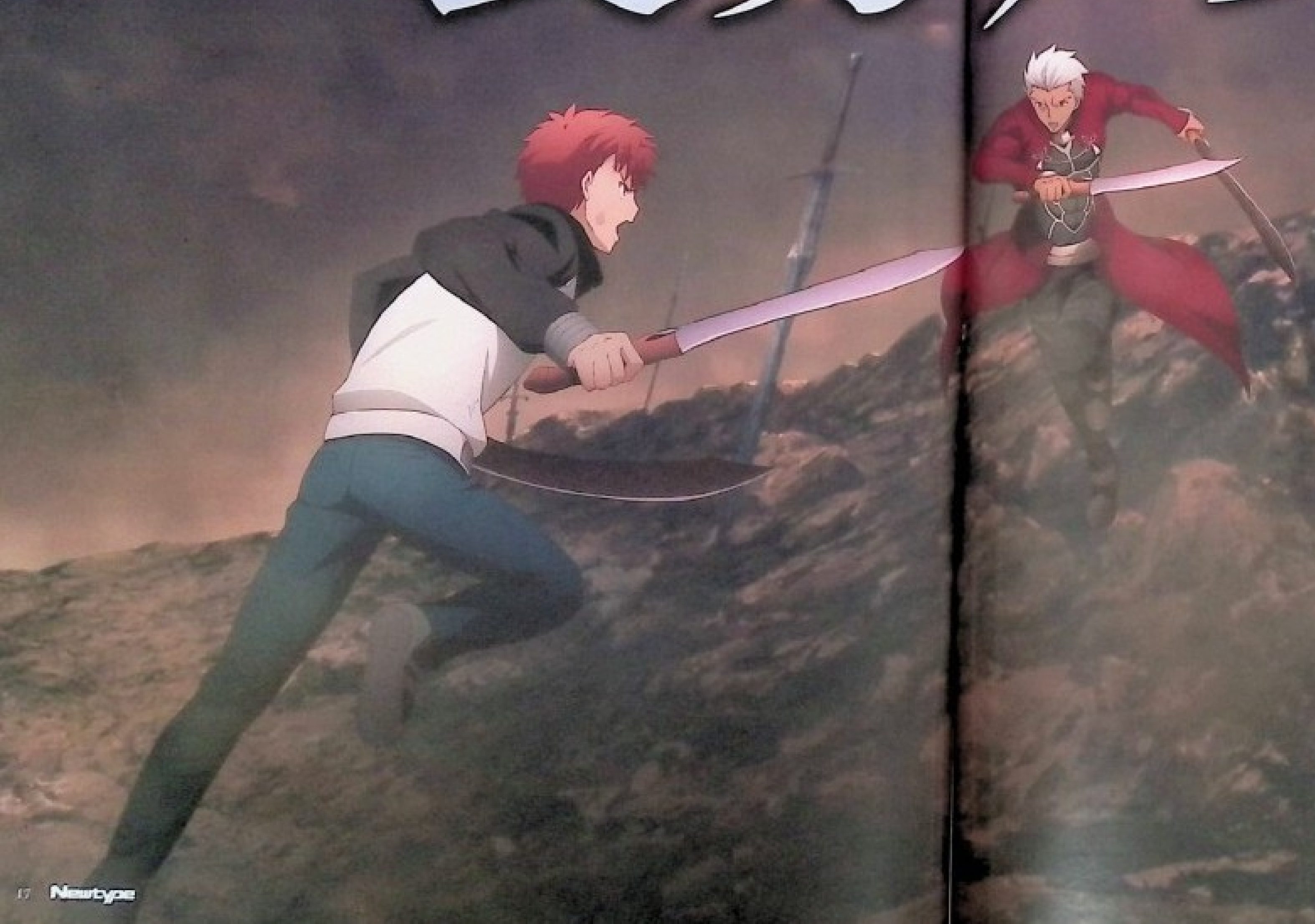
Fate/stay night
[Unlimited Blade Works] TV

毎週／土 0:00-0:30 TOKYO MX

WEB▶ http://www.fate-sn.com/
Twitter▶ @Fate_SN_Anime

Illustrated by RIKARUDO SHIMABUKURO
painted by HUMIKO NAKADA
digital works by ufotable
text by HIDEKUNI SHIDA
©TYPE-MOON・ufotable・FSNPC

裏切りの空に



10年前、冬木市を襲った大火災。
そこで助かるはずのなかった少年がひとり救われた。
かろうじて一命を取り留めた少年は正義の味方になることを夢見た。
すべてを救うことで、誰ひとり涙しない世界をつくるために。
第五次聖杯戦争開幕――。
世界各地からその土地に集まった七人の魔術師は、
人類の歴史から七騎の英霊を召喚し、たったひとりになるまで殺し合う。
魔術師たちは勝利のためなら手段は選ばない。
裏切り、内通、陰謀。志半ばに去る者、
力及ばず姿を消す者。裏切られて脱退する者。
その戦いで、少年は目覚める。正義の味方になるために。
だが、その戦いは少年にとって大いなる試練になった。
理想を抱いていた少年は、現実と向かい合う。
かつてともに戦った者が少年に刃を突きつける。
少年が抱く理想と、裏切り者が見た現実。
第五次聖杯戦争終盤戦――。
誰ひとり生存者のいない地獄のような剣の丘で。
少年は現実と刃を交える。

手に入れた正義

裏切りの空に



アーチャー役 諏訪部順一
「背負うものの大きさとアーチャーの根幹」

高潔な男が抱く若き理想への焦燥

マスターの凛を裏切り、衛宮士郎を殺害しようとするアーチャー。「Fate[illegible]をめぐる物語とも言える。アーチャー役の諏訪部順一は役を演じるにあたりひとつのスタイルを意識していた。

「アーチャーは表向き、皮肉屋でひょうひょうとしているのですが、背負っているものはとても大きく、重く、見ようによっては、高潔な人物と言ってもいいくらいの男です。うまくことばにはしにくいのですが、今作でも彼のそういう雰囲気を保ちつつ表現していかなければと思っていました。それとやはり、アーチャーはカッコいい男であってほしいので、同性目線からもストレートにそう思っていただけるよう心掛けてきたつもりです」

遠坂凛に召喚され、聖杯戦争へ臨んだアーチャー。彼は凛とともに聖杯戦争を戦いつつも、やがてみずからの意志を貫くため凛を裏切る。諏訪部順一は2人の微妙な距離感をどのようにとらえていたのだろうか。

「凛に対しては、あくまで自分の中でのイメージですが、たとえば中高生ぐらいのとき好きだった女の子に会うみたいな、ちょっと胸がキュンと苦しくなるような感じ…そういった気持ちを密かに抱いていたりしますね。青春の1ページというか。口では皮肉を言っているけれど、その内には優しさやせつなさといった複雑な感情が入り混じっている、そんな感じです」

アーチャーの真意、それは衛宮士郎と対峙することだった。彼にとって士郎という存在とは？

「さまざまな経験を積んできたアーチャーから見れば、士郎が抱いている理想はただの夢物語。無謀な若者のようなものでしかありません。ゆくゆくはこの身を滅ぼす事であると言葉を返すわけですが、士郎はひたすら前に突き進んでいこうとします。本当にめんどうくさいヤツですね（笑）。その姿をまぶしく思うような気持ちもありつつ、それでもやはり憎らしい。士郎に対しても、やはりさまざまな感情が入り交じっていると思います」

その関係がたどり着く先は――。

「クライマックスに向けて見どころいよいよ〈UBW〉の核心が明らかになっていきます。アフレコ時の映像はぶっちゃけ未完成状態で、実際のところどのような感じになるかは、キャストもオンエアで見ないとわからない（笑）。絵のクオリティに関しては何の不安もしておりませんので、期待しかありません！ いち視聴者としても、物語がたどり着く先を楽しみにしています」

遠坂凛役 植田佳奈
「ねじ曲がって成熟した少年の魅力」

これまででいちばんナチュラルな凛の姿

父の遺志を受け継ぎ、聖杯戦争に臨んだ魔術師・遠坂凛。「Fate/stay night [Unlimited Blade Works]」では彼女のドラマが描かれる。

「印象に残っているのは2ndシーズンの第1話（#13）ですね。凛というキャラクターの強いところと最も弱いところが描かれていて、士郎に弱音をぶつける部分でいちばん凛らしくない、いちばんかわいらしい部分が出ていました（笑）」

さまざまな「Fate」関連の作品で凛を演じてきた植田佳奈。今回の凛を彼女は、自然だと評した。

「Fateは10年近く続いてきて、キャラクターの声はキャストの声という感じがあります。『Fate』シリーズにはギャグテイストの作品もありましたが、今回の凛はいちばんナチュラルだと思います。淡々とした魔術師の一面が出ていますね」

アーチャーと衛宮士郎という2人の男に導かれ、凛は聖杯戦争の核心へ迫っていく。その2人の男の姿を、彼女はどう考えているのだろうか。

「アーチャーのセリフって芝居がかっているんですよ。アーチャーがまるで物語の中にいるような空気を出しているので、凛も自然と魔術師らしくなるんです。今回のアーチャーは葛木宗一郎や士郎と語り合うことで、捨てきれない人間らしさが見えるところが魅力だなって思います。

一方、士郎は魔術師としても人間としても未熟で。ねじ曲がったまま成長した少年にも思えるんですけど、なぜか信念を納得させるような一本芯が通った強さがあるんです。凛に告白したときも、嫌みがないのですんなり受け入れられちゃうんですよ。そこがズルいところでもあり、純粋なところでもあると思います」

収録のときは、キャスト同士が掛け合うことで、ナチュラルな芝居ができているという。

「普通だったら大声出して怒りだしそうなセリフも、士郎は穏やかにセリフを言うので、その芝居を聞くことで凛の気持ちになれて。『あんたバカじゃないの？』って素直に言えるようになるんです」

最終話の収録はこれから。植田佳奈が楽しみにしていることとは？

「実はエンディングを知らないんですよね。原作では2種類あったけれど、どっちになるのか。私としては両方見てみたいです！」

交わらない正義

ED ring your bell
Kalafina

祈りのような歌声に沿うように変わるシーン。衛宮切嗣がめざし、士郎が受け継いだ正義。旅をするアーチャーはどんな正義を見つけたのか？ そして、かの丘で願われ果てたセイバーの正義とは何だったのか？







↑⇒衛宮切嗣に救われた士郎は「正義の味方になる」ことを夢見る。EDカットに登場するアーチャー。彼の理想も果てしなく遠い





↑⇒OPの冒頭、士郎…剣の丘にひとりたたずむアーチャー。OPの最後には士郎…対峙するアーチャーと士郎。2人の戦いが始まる。背景は美術スタッフ…



OP Brave Shine
Aimer

Aimerの歌声とともに壮大に描かれる、アーチャーと士郎の対峙。お互いの正義を否定し、歩み寄ることのない2人が背負うものとは。キャスターとランサーの対決はここだけで描かれる







貫き通す正義

裏切りの空に

セイバー役 川澄綾子

「絶叫とともに力強く成長する姿」

女2人が男2人を導くのが「Fate」

衛宮士郎に召喚され、その契約をキャスターに奪われ……。いくつもの難関を渡り歩く「Fate/stay night [Unlimited Blade Works]」をセイバー役の川澄綾子はどう見ているか。

「今回はすごくていねいにセイバーを描いていただいています。細かく表情を拾ってくださっていて、しかもそれがかわいらしいんです。ただ、キャスターがルールブレイカーを使って、セイバーが士郎のもとを離れるシーン（#12）は、絵としてもセイバーがかわいそうに描かれていて、こんなにつらいものだったのかと映像を見て再認識しました。その直前に士郎と凛とセイバーがデートするシーンだったので、そのギャップの大きさが『Fate』だなと思いました」

キャスターと対決し、凛と共闘する。今回のセイバーはヒロインたちとのかかわりも深く描かれている。

「凛とは常にいい関係なんです。凛がすごくお姉さん役を[illegible]てくれている感もありますし、セイバーも好ましく思っています。女の子2人（凛とセイバー）[illegible]ますね。[illegible]キャスターに捕らえられてしまったセイバーの[illegible]のはうれしかったですね。[illegible]ちゃんと、この[illegible]かわいい[illegible]しました」

そして戦いはクライマックスへ。士郎とアーチャー、2人の男の戦いを川澄綾子はせつないと表現する。

「今回は士郎が[illegible]がちゃんと描かれていて、純粋さとともに強くなる姿がとても魅力的です。士郎は、自分（セイバー）にとってのマスターなんですが、頼りがいがあるようでないようで。ただ、士郎の直感的なことには、セイバーをハッとさせてくれるんです。完成されているはずのセイバーと違って、士郎に言われて納得してしまう。そういう不思議な魅力がありますね。だから、そんな士郎とアーチャーの舌戦は楽しみですね。ただ、結末を知っている立場からすると、すごくせつないですね。どんなことを言われても自分を曲げない。そんな士郎の勇姿を杉山（紀彰）さんが熱く演じていらっしゃるので、その映像を楽しみにしています」



限界を超えたとき士郎の志が爆発する

正義の味方になり、すべての人を幸せにするという――理想を掲げて戦う衛宮士郎。今回、士郎役の杉山紀彰はていねいにその芝居をつくり上げていった。

「#01で初めて凛と士郎が会うシーンで『偉いんだな、遠坂』と話しかけるんですが、士郎は『凛が来てる、会いたいな』という気持ちで、修理済みのストーブをわざわざ持って出てくるシーンなんです。でも、収録のときに奈須（きのこ）先生から『杉山さんの芝居に』凛に会いたい気持ちが出すぎてる。もっと抑えてください』と指示をいただきました。#14の凛への告白シーンも、士郎の正直な気持ちをしっかりとした感情表現にしてみましたが、ここでも『本当に好きなの？』と思われるほど淡々とした演技を求められ何度か繰り返しました。今回の『UBW』は原点の士郎なので、お芝居と呼ばれるくらい『感情が表から見えないよう感情表現を抑えていたりします。ただ士郎は感情が無いわけではなく楽に見えずらいだけなんですが、そのバランスが士郎として成立するよう気をつけました。戦闘では限界点を越えたときにドカンと出る。そこもまた士郎らしさであり、演じていておもしろいところでもあります」

主人公としてかなりの力を入れて描かれている士郎。杉山紀彰はこれまでのシリーズとの違いをどう感じているのだろうか。

「奈須先生が台本を加筆されたり、アフレコに立ち会われて演技の方向性を指導してくださったりと、『らしさ』という作品に対する思いがさらに強くなっているような印象を受けました。また士郎の着ている服も、今までの服だけでなく上着があったり、これまでのイメージをうまく活かして、よりスタイリッシュになっています。#12のデートシーンでは士郎がおしゃれなトートバックも持っていましたね（笑）。近藤光さん（制作プロデューサー）から、また新しい衣装があると聞いて、そちらも楽しみにしています」

本作で士郎はアーチャーと対峙する。2人の理想が衝突する。

「士郎もアーチャーもそれぞれ自分の信じる理想があるんです。士郎は幼い頃の辛い思い出から生まれた理想であり、アーチャーは辛い現実を思い知ったうえでの理想。僕はこういうことの信じる信念や理想の対立という意味ってなんだか美しいなと感じました。これから最終回に向けて物語がいったいどんな結末を迎えるのか、楽しみにしていてください」

「キャラクターの深みを知ることができた」

衛宮士郎役 杉山紀彰

新しい目線で描かれた関係



↑アーチャーに裏切られ失意の凛。[illegible]士郎は、自分の[illegible]。その[illegible]は涙を流してしまう。[illegible]



↑→写真・ルールブレイカーを使われて、セイバーはキャスターの手に堕ちてしまう。[illegible]を浮かべるセイバー……。#12では[illegible]てしまった士郎とセイバーの[illegible]がていねいに描かれた

↑セイバーを[illegible]させようとするキャスター。セイバーは[illegible]が、サーヴァントとしてつくられた[illegible]

スタッフコメンタリー

撮影：寺尾優一　3DCG：西脇一樹　美術：衛藤功二

――今回『Fate/stay night [Unlimited Blade Works]』をつくるにあたり、スタッフの皆さんがめざしたものは？

衛藤　僕はufotableさんと「空の境界」から「Fate/Zero」までかかわらせていただいていて、「背景が写真みたいだ」という評価をいただくことが多かったんですね。そこで今回は「写真よりもきれいだなと言われたい」と思ったんです。「Zero」は夜景が多かったですが、「stay night」は日常風景や学校描写もあって明るい舞台が多いので、きれいな背景を描きたいと考えていましたね。

寺尾　冬木市は聖杯戦争という非日常が起きている場所でもあるので、描写はリアルなんだけど非日常的な空間になるように、撮影で光や色感を出そうと今回頑張っています。

衛藤　美術的には、日中の明るい画面だと、背景の情報量が多すぎて、キャラクターが背景にのらず浮いてしまうんですよね。それもあるので今回は美術スタッフにも「あまり描き込むな」「画面を考えて」と言っているんですよ。全部を描き込んでキャラクターを乗せにくくするのではなく、キャラクターがいるところを意識して、描き込む量にメリハリをつけています。

西脇　3DCGに関して言うと「Zero」に比べると「stay night」は少なくて、全体に少しずつCGを乗せることで作品のクオリティを上げようと考えています。

――1stシーズンご感想は？

寺尾　作画さんの仕事の完成度がすごく上がっていて、今までいちばん密度の高いていねいな画面になったなと思いますね。引きの絵だったり、静かな動きのない絵に乱れがないんです。

衛藤　ひとつの風景でも、雲や草がCGで動いているんです。今はそれがないともの足りないくらいです。

西脇　個人的には雲と草をいっぱいつくりました。

寺尾　動きのある雲の90%ぐらいを西脇君がつくっているんですよ。それに加えて草や水面、街の人(モブ)をCGでつくっていて、作画、背景、CGが均等にうまく混ざってひとつの絵になっているのは、大きな進歩だと思います。

衛藤　「stay night」の特徴ですね。

――これまでで皆さんの印象に残っているカットをお聞かせください。

寺尾　#14、#15でギルガメッシュが使うゲート・オブ・バビロンは、設定上すべての武器が伝説の宝具ということになっています。だから全部同じ処理をしたら間違いなんです。それで撮影部としては、全部の武器にそれぞれ違うエフェクトを乗せています。「Zero」の第5話でも放つ宝具をそれぞれ変えたのですが、今回は1カットに32本違う宝具が放たれるというカットもありましたからね。

衛藤　作業で言うと#15のアインツベルン城の破壊描写は大変でしたね。ギルガメッシュが宝具を放つたびにクレーターができるので、それに合わせて何枚も背景を描き直しました。

寺尾　結構直しましたよね。

衛藤　今回、僕がufotableの中にいるので、撮影が終わった背景をすぐにチェックできるんです。仕事は増えましたけど(笑)、こちらのイメージもみんなに伝えられるので、とてもやりやすいです。

――今、衛藤さんのお話がありましたが三浦監督を中心とするチームの特徴はどんなところにありますか？

西脇　三浦チームは説明がないんです。原作ゲームを予習して「ここは3Dかな」とあたりをつけておくと三浦監督は違うところでつくりこんでくださるので僕らも新鮮です。

寺尾　僕も「やれない」とか「難しい」とかを言わないんです。僕らにとって「UBW」という作品との出会いは一度きりなのでやれることはやっておきたいなと。オリジナルを含めてベストを尽くしたいなって思っています。

衛藤　BGオンリー（背景のみのカット）をたくさん入れていただけるんで、やりがいがあります。

寺尾　「stay night」って冬木の町という狭い舞台を使っているんですが、三浦さんは最初から広大さを出したいと言っていて、BGオンリーなどをうまく使って広さを演出しているそうです。

――いよいよクライマックスへ迫っています。後半の見どころは。

衛藤　後半はシーンが絞られていくので、背景的には作業が楽になる……はずです(笑)。

西脇　後半の士郎やアーチャー、ギルガメッシュは次々と次々と武器を繰り出すので、CGや撮影はたぶん士郎といっしょにハアハア言いながら、武器を投影することになりそうです。

寺尾　「Fate」はセリフが哲学的におもしろくて、武器を投影するときのアーチャーや士郎のセリフを言いながら現場は盛り上がっているんです。バーサーカーの試練のように、我々の命の数が減っています(笑)。

西脇　残っている話数に対して命の数が足りない(笑)。

寺尾　あと背景だとさっき西脇君が言った「空」ですよね。今回、士郎とアーチャーのそれぞれの内面を「空」で絵的に表現しているんです。

西脇　アーチャーと士郎がそれぞれ「背負っている空」が違うんです。それぞれ心象の形を変えていて、いずれ「空」と「空」がせめぎ合っていくんです。

寺尾　2人の背負う「空」の違いは、ぜひ見てほしいですね。



⬆➡凛を裏切り、キャスター陣営についたアーチャーは葛木の願いを問う。その答えは「キャスターの望みを叶えたい」という人間らしい答えだった







「あんたが思う正しさとは何だ？」アーチャー



⬆⬇ランサーにアーチャーを任せ、キャスターのもとへ向かった凛と士郎。見送ったランサーはアーチャーと向き合う。英霊同士の本気の戦いが始まろうとしている



⬆マスターとしてともに道を歩んだ凛との別れ。その傍らにいたのは自分ではなく、#8で戦った相手、ランサーで…







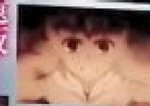


⬅サーヴァントをもたない士郎と凛の前に突如現れた慎二。ギルガメッシュを得た彼は、凛に再び協力関係を求めるが、さくっと断られる

#16 冬の日、願いの形

無力さを知った少年と少女。イリヤを見殺しにしてしまった衛宮士郎と遠坂凛は、8騎目のサーヴァントであるギルガメッシュの脅威に戸惑いつつも、キャスターの撃破を企てる。そこにランサーが登場。士郎たちに助力を申し出る。士郎と凛、ランサーは葛木とキャスター、アーチャーがいる冬木教会へと向かうのだった。長きにわたるキャスター陣営との戦いの火ぶたが切って落とされる









「ちがう遠坂……俺は助けられただけだ」士郎

⬅⬆凛がずっと気になっていた士郎のゆがんだ生き方。その問いに対して士郎が答えたのは、大火災の日に出会った「正義の味方」になりたかった男のこと



⬅突然現れたランサーは士郎と凛のやり取りを見て2人を冷やかす。真っ赤になって反論する凛に、当たり前のように答える士郎。その関係がほほえましい

「衛宮士郎は最初から最後まで変わらない少年」

監督 三浦貴博

裏切りの空に「信念を貫き通すこと」が「Fate」の美学

――いよいよ2ndシーズンに突入しました。#14、#15とオリジナルシーンも展開しましたね。

三浦　あの葛木のシーンは、奈須さんが脚本に大幅な加筆修正をしてくださったので遠慮がないんです。キャスターのマスター、アトラムも出番が短い割に印象的なオリジナルキャラクターになりましたね。あのあたりは演出の舩渡(英史)くんと相性がよかったんです。僕はおっさんやハードボイルド系のエピソードを担当させるといい仕事をしてくれるので(笑)。ちょっと悩んだのが#14で慎二を落とそうかってことで。とりあえずゲート・オブ・バビロンでいいんじゃないかと(笑)。シリアスの前にちょっとしたギャグを混ぜるのも奈須さんの魅力ですよね。

――#15のバーサーカー戦はイリヤの過去が描かれていましたね。

三浦　イリヤについては1stシーズンからしっかり描こうと考えていました。当初はオリジナルをやろうかと思っていた時期もあったんですが、奈須さんのおかげもあって、イリヤのエピソードを描くことができました。原作をご存じの方は「イリヤが心臓を取られる」といった展開をご存じでしょうが、僕がコンテを描くときに意識していたのは「強い絆でつながっていた2人がどんなに頑張っても越えられなかった」ということでした。バーサーカーがイリヤを守るシーンをきちんと入れましたし、そこを見ていると……さるんじゃないかと。信念を最後まで貫き通した結果負けてしまうところに、奈須作品の美学があるような気がして。

――さて2ndシーズンも中盤。大詰めのはここでしたね。士郎に対するアーチャーの敵意も明確になってきました。この2人をどのように見せようと考えていますか？

三浦　「士郎を主人公として描くこと」は最初からずっと意識してつくっていて、つくっている最中もそれがブレないようにしています。アーチャーと対峙したときに大事にしているのは、士郎はアーチャーに力では勝てないってことですね。アーチャーが本気を出したら、士郎なんて瞬殺なんですよ。

――英雄と人間の違いを描くということですね。

三浦　サーヴァントに人間が勝てないということは、常に意識しながらアクションシーンをつくっています。TYPE-MOON作品には設定がしっかりとあるので、普通の作品のようにとにかく気合いで勝つっていう展開はまずいなと。たとえば、アーチャーには常に余裕をもたせていて、眉間にしわを寄せるような戦い方は本当にピンポイントでしか入れていないんです。今後の展開で、アーチャーが一瞬だけ焦るシーンがあるんですけど、そこがおもしろいですね。

――後半戦を三浦監督はどのように描こうとお考えですか？

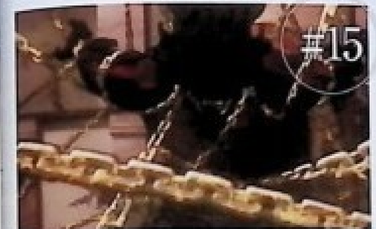
三浦　ここまで来ると、僕の仕事は「終わらせること」になってきます。この作品のいいところって、ラストの最終話まできれいにいくところなんですよね。きちんと考えて、奈須さんの文章を見ることができるといいなって思いますね。

「これからはアニメ版ならではの戦いです」奈須きのこ

ufotableが引き出した最大出力のバーサーカー

「バーサーカーの表現は自分たちの中でも課題です」と語ったTYPE-MOONの2人。バーサーカーの真名は神話の英雄ヘラクレス。その最強の戦闘力を徹底したアクション作画とエフェクトで見せたufotable。彼らは今現在の最大限の出力でバーサーカーを映像化。#03ではキャラクターデザインの須藤友徳がみずから作画監督を務め、さらに#15でも原画を担当。木村雄や[illegible]、永森雅人といった作画陣で重量感とスピード感を兼ね備えたバーサーカーのアクションを描いた。





↑↓セイバーとバーサーカーによる戦い。重量感あふれるバーサーカーの一撃は地面をめくり上げ、セイバーは激しい剣戟とすばやい動きで迫る。ufotable渾身のアクション作画が見どころ

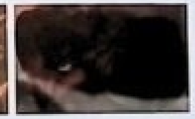


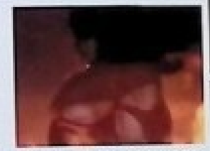




↑どんなに攻撃してもバーサーカーの動きは止まらない。ギルガメッシュは宝具ゲート・オブ・バビロンから放たれた天の鎖(エルキドゥ)でなおも向かってくるバーサーカーをつなぎ留める！

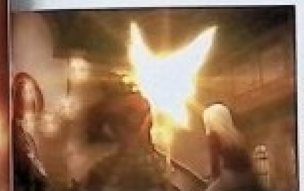








↑バーサーカーは「十二の試練」という宝具を宿している。Bランク以下の攻撃を無効化し、11個の生命をもつというもの。最強の英雄にして最狂の英霊だといえる



←マスターのイリヤが号令をかけると、バーサーカーが突進する。ギルガメッシュは攻撃。彼はバーサーカーがイリヤを守るために、全力を出し切れていないことに気づく

裏切りの空に

感無量を味わった アニメ#14、#15本編

――2ndシーズン開幕、ということでTYPE-MOONのお2人にご登場いただきました。改めてTVシリーズアニメ化にかける思いをお聞かせください。

武内　原作サイドとしてはufotableさんにはほとんどリクエストがなくて、「古くないものにして欲しい」ということぐらいがあって、自分からは新しいキャラクターデザインを描いています。

奈須　何でかと言うと、『stay night』この作品は今のメインストリームのものではないからです。なんだかんだと十年以上前に組まれたものですから。それは制作をはじめる前にufotableのスタッフにも話をして、アニメとしてより多くのユーザーのチャンネルに合わせるのならストーリーはそのままでも構成を変える必要があると。たとえば冒頭の学園生活の部分をカットしてもいい、みたいな。ですが三浦監督は「あの流れのまま、おもしろいものをつくりたいんだ」と力強く返してきた。それを聞いて自分も覚悟を決めました。構成をそのまま、新規部分を追加することで2015年にふさわしい『stay night』にしてみましょうと。今やっとその一端を見せられたと思います。

――2ndシーズンの#14、#15では奈須さんが参加したアニメオリジナルストーリーが展開しました。

奈須　制作のスケジュールに余裕があったのも大きいですね。ファーストシーズンの初期はまだ僕もようすを見ていて、恐る恐る#03で「イリヤ対言峰」を付け足した。そうしたらufotableさんが受け入れてくれて。それが信頼につながりました。ここまで踏み込んでも応えてくれるんだと分かったので、2ndシーズンからはより『Fate』らしい追加要素を組み込みました。結果はご覧の通りです。こっちのムチャぶりをufotableさんがすごいパワーで映像化してくれました。先行試写会で#14、#15を大スクリーンで見て感無量になって。その後にTV放送を視聴して、自分が[illegible]を視聴しているんだと改めて実感しました。

武内　ufotableさんが「空の境界」からずっといっしょに作品をつくってきてくれた歴史や付き合いの深さがなければ絶対にできなかったことだと思うんです。原作者にやらされているわけではなくて、奈須をスタッフのひとりとして考えてくれているからこそできたことです。

奈須　いいものをつくるなら現場と仲間になるしかない。(アニメという現場において)今までで最も踏み込んだ仕事内容だと思います。とはいえ、自分がやっているのは工程の一部にすぎません。最初の一歩の、その足の踏み下ろし先に口だしさせてもらった程度のことです。残りの工程はすべてufotableスタッフの、おもしろいものをつくる力によって実現しているんだと思います。

価値観の逆転こそ奈須作品の真髄

――#14ではキャスターの元マスター・アトラムが初登場。武内さんの新キャラクターデザインですね。

武内　そうです。#14を見たときは普通に楽しんでしまいました。

奈須　先行試写会で完成した映像を見たときに、あらためて『stay night』ってボーイ・ミーツ・ガールの話だったんだなって感じました。大人のアトラムが入ると一気に生臭いイヤな話になるんですよね。目的が「自分の立場を守ため」のものになるので。ゲーム版はそのあたりの事情を隠した少年少女の物語だった。先ほども言いましたが、ボーイ・ミーツ・ガールものは10年間消費されつくしてきた。なので僕の中で、『stay night』は古くなったという印象があったんだけど、やっぱりいいものはいい。アトラムをちょっと出したことで光と影がはっきり意識できたというか。そのよさを正面から描こうとした三浦監督の判断はすばらしかったです。

武内　アトラムが登場するAパートで、これまでに抱いていたキャスターの印象が変わってしまうという構成がおもしろかったです。久しぶりに「未知の物語を見た！」という気がしましたね。これまでは片鱗だけ見えていたものが、残りの片鱗を見せた瞬間に、すべての価値観をひっくり返してしまうという語り口。それが奈須きのこという作家の作風だし、[illegible]『stay night』でやっているエンタテインメントなんです。ああ、奈須節の『stay night』が始まったなという楽しみがありました。

奈須　今回キャスターの[illegible]をうまく書こうとしたのは『stay night』15年の[illegible]があったからだと思います。キャスターの[illegible]はいいところ[illegible]

[illegible]

して、やっぱり高速道路で戦うというシチュエーションはたまらないものがありますよ。

――#15のバーサーカー戦もオリジナル要素が満載でした。

武内　『stay night』を映像化するなら「こうなってほしい」という夢があって、そのひとつがバーサーカーなんです。バーサーカーは、肉体主義の権化のようなキャラです。それを単なる粗暴な暴力ではなくて、研ぎ澄まされた人間の武術の完成形として描きたいと思っていたんですよ。それをufotableの皆さんにはお伝えしました。

奈須　僕のバーサーカーのイメージは超スピードのダンプカーなんです。ダンプカーが全速力で突っ込んで来たら死ぬでしょ。だから普通の人が対峙したら逃げ出すしかない。対抗できるのは、セイバーのように一点に力を集約してのさばきか、ギルガメッシュみたいなすさまじい物量で攻撃するかか。今回はアニメならではのケレン味とスピード感で美しく描いていただきました。

――2ndシーズンも中盤戦、士郎とアーチャーが対峙します！

奈須　ここまで来たら#20、#21は見て、驚いてほしい。アーチャー対士郎戦はまるっと預からせていただいて、アニメ用に対決シーンをチューニングしました。結論は同じでもゲーム版とは違った気持ちいいものになっているといいのですが……。

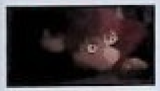
武内　僕も楽しみですね。「空の境界」のころから、ufotableさんの作品は基本的なところだけをチェックして、脚本や絵コンテはなるべく全部を見ないようにしているんです。だから、今回も放送を楽しみにしています。

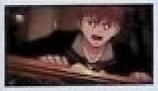
奈須　武内が喜んでいたら、成功だと思うし、武内が微妙な顔をしていたら、素直にどこが悪かったの？と反省します(笑)。アニメ版ならではの2人の才能を楽しみにしていただきたいです。

「大きなものを表現するための聖杯戦争だった」武内崇

描かれた物語の深み







↑イリヤを助けようとする士郎。これは三浦による追加シーン
→切嗣に裏切りを感じ孤独になったイリヤはバーサーカーに出会う





今まで以上にていねいに描かれるキャラクターたち。それはエピソードそのものであったり、たったひとつ追加された行動だったりと細部までちりばめられている。その追加要素が物語をより深くし、『Fate』の世界を広げる一因になっている。

現代伝奇ものとしての映像





「現代伝奇ものを描くうえで、やはり高速道路はバトルの場所になるんですよね」(武内)。マスターのアトラムを殺したキャスターと、彼女を追うランサーの戦いの一端をOPで見ることができる。舞台は高速道路。これまでの『Fate』では描かれていなかった場所での戦闘はスリリングだ。超高速で逃げるキャスターとランサーのアクションは見応えたっぷり。

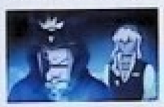
2015年キャラクターのアップデート



キャスターの本心

裏切りの魔女・キャスター。今回の『UBW』でその召喚された経緯が描かれたことで、彼女のイメージは一変。マスターに失望し、故国に帰ることを願う女性の本心が描かれた。



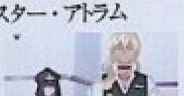


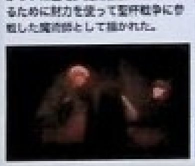


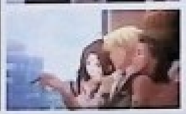
←西欧とアラブ系の混血魔術師アトラムに召喚されたキャスター。彼女はアトラムの行動や言動に失望し、マスター殺しを企てる

本戦前に消えたマスター・アトラム

これまでテキスト上でしか語られていなかったキャスターの元マスターがついに登場。魔術協会で箔をつけるために財力を使って聖杯戦争に参戦した魔術師として描かれた。







間桐慎二の可能性



英雄王ギルガメッシュにおびえることなく平然と話しかけるマスター間桐慎二。そのずうずうしい性格はufotableスタッフや武内&奈須コンビからも愛されているようす。今後の活躍に期待だ！